

AMIGA CD 32™

Commodore

Lipil Divil™



COMPACT
disc





Presents

LITIL DIVIL

Programming by Andrew McCabe

Programming-Infrastructure by Thomas Rolfs

Graphics by Phil Plunkett

Animation by Aidan Walsh

Animation Assistance by John Moore, Aidan Doolan, Kevin Doolan and Gavin Moran

Game Design by Gremlin Graphics (Ireland)Ltd

Sound and Music by Patrick Phelan

Voices by Ade Carless

Produced by Ian Hadley

Manual by Martin Calpin and Steve McKevin

Litil Divil Cartoon by Alan Batson and Steve McKevin

Quality Assurance by Robert Millington, Sim Furniss, Lee Campbell, Mick Sheehan
and Tony Howe

The sands of time trickle slowly through the hour glass of infinity, waiting for no-one. Here in the underworld, each day is much the same as the last, and will undoubtedly be the same as the next.

Time crawls along and the monotony is broken only once a year by the meeting of Grand Council in the Chamber of the Ancients. Which, by strange coincidence, is today.

All denizens of the underworld attend this eldritch and portentous occasion, indeed it is the only time anything ever happens. It is here that we find Mutt. Watch him.

Mutt spends each day busily sleeping. He's almost always asleep, waking only to eat and scratch. In his own way he's happy as long as he can scratch, sleep and dream the dreams of Devils.

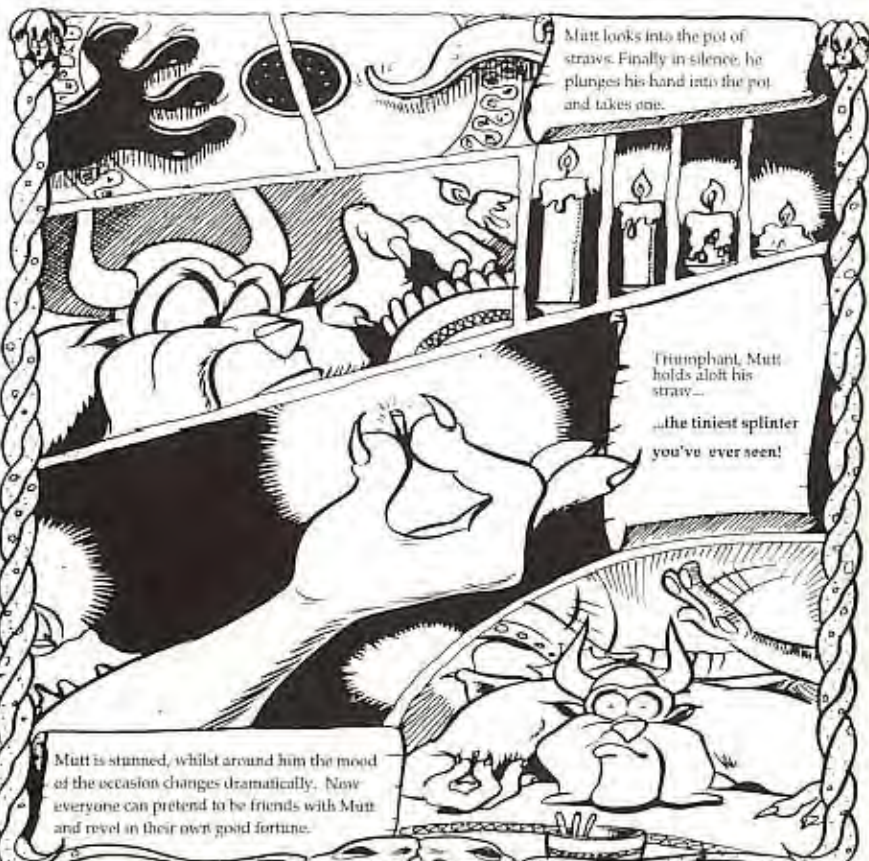
We find Mutt skulking in the shadows. He resents the Grand Council meeting as it upsets his routine. He's got some real sleeping to catch up on. So why is he here?

This is no ordinary Council, this is the occasion to decide who will be chosen to go forward into the Overworld, through the Labyrinth of Chaos and bring back the Mystic Pizza of Plenty. Every year one of the Devils is chosen. Each year one ventures forth. None has ever returned!

The Grand Council meeting to nominate the Chosen One was traditionally steeped in ritual and mysticism, but these days they find it easier to draw lots. It is here we find Mutt and the ceremony is about to commence...

Behold the Grand Council Meeting! This auspicious occasion is now under way and the tension is mounting in absolute silence. Even the flicker of candles is like the roar of thunder. No-one is eager to be chosen. Each Devil in turn reaches into the pot and pulls out a straw.





Mutt looks into the pot of straws. Finally in silence, he plunges his hand into the pot and takes one.

Triumphant, Mutt holds aloft his straw...
...the tiniest splinter you've ever seen!

Mutt is stunned, whilst around him the mood of the occasion changes dramatically. Now everyone can pretend to be friends with Mutt and revel in their own good fortune.

There is much slapping on the back 'that's my boy!' fashion and shouts for specific toppings.

There are still shouts for 'anchovies' and 'capers' Whilst the more realistic fight over who gets his bed. The Labyrinth is covered in warnings of the 'Abandon all hope ye...' variety and Mutt stands, a picture of misery, in front of the dreaded portal.



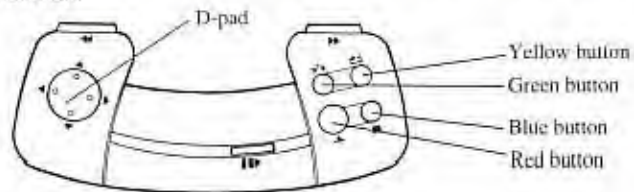
The rest of the Devils are totally unfeeling to our hero's plight and with one final pat on the back Mutt begins a treacherous journey which will call upon all his bad tempered non-experience.

It can only end in failure...can't it?

Loading instructions and control method

Turn your CD32 off. Open the lid and insert the Lilil Divil CD, keeping the printed side face up. Close the lid and turn your CD32 on. Lilil Divil will now begin to load. Please ensure that your Lilil Divil CD is kept free from dust and is handled carefully to avoid scratching.

WARNING DO NOT PLAY TRACK 1 OF THE GAME CD ON ANY AUDIO CD PLAYER.



Controlling Mutt in the tunnels

Use the D-pad to move Mutt left/right and forwards/backwards. Use the red button to make Mutt jump or kick, if Mutt comes across any items in the tunnels he will automatically pick them up if he's close enough to them. Pressing the blue button in the tunnels will bring up the inventory screen, if you are carrying any items bought from the goodies shop they will be shown on this screen. Pressing the yellow button will take you to the load/save screen, see page 13 for more details. If Mutt is left standing still in a tunnel he will fall to sleep and start to count sheep, this saves his energy while you plan your next move.

Controlling Mutt in the rooms

Moving Mutt around is the same as above, however, you will find that in some rooms you'll need to use both the red button to keep the enemy at bay and the blue button to activate an item you've bought from the goodies shop to finish the enemy off.

So You Think You've Had A Bad Day?



Mutt's been selected to enter the Labyrinth of Chaos and embark on the greatest adventure of his uneventful life. He's not happy about it. Why should he have to go and get the pizza?

Like most of us he just can't be bothered going himself. He'll have some if you're making it anyway, or indeed, if there's some going spare; he'll even go if someone goes with him, but don't ask him to do it by himself he just can't be bothered and anyway it's just not fair!

The world *is* against him as well!

It's like you've parked your car in the same space in the office car park for the last five years. You've had the same car all that time and you're on first name terms with the attendant 'George' who always salutes you with a 'Morning sir' as you pass through the gate 8.48 am sharp day in, day out. Then one day you forget your pass. George won't let you in, claiming you could be anyone and that, of course it's 'more than my job's worth!'

You get the picture?



The Solitaire Room

OBJECT OF THE GAME

You must take Mutt through the five levels of the Labyrinth to the Overworld. Work your way through troublesome tunnels and over forty rooms of conundrums and challenges. Watch out for The Entity, he's watching your every move, waiting for an opportunity to whisk you off to the torture chamber. So, keep an eye on your health bar and don't take too long!

Oh yeah, I nearly forgot, he's going to get a pizza. Strange that really, but never mind. (As the game unfolds you'll see just what a great simulation of take-away food acquisition this game really is - not!)

On your way to the Overworld you'll have to release the lost souls of unfortunate Divils (who have no doubt been unsuccessful on previous pizza missions) which will also allow you to progress to the next level.

You'll need three artefacts to help you do this that you can find ... somewhere in the game!

Good luck and enjoy that pizza when you get it. To be honest, I would have just had one delivered.

Litil Divil is made up of two main playing areas: Tunnels and Rooms

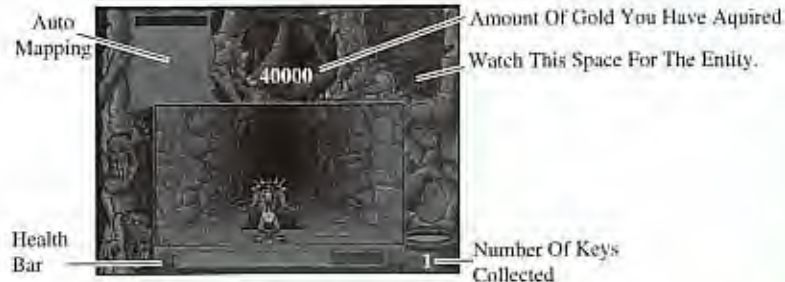
TUNNELS

Operating Mutt in the tunnels is straightforward, using the D-pad to go forwards, turn around, left and right and the red button to jump. You will find a number of items scattered throughout the tunnels that will be of assistance to you, as well as a number of pits and traps that won't!

When you come to a door, push the D-pad towards it and press the red button to enable Mutt to kick it open.

Each part of the Labyrinth you have visited will appear on the automapping display in the top left hand corner of the screen.

To see an inventory of all the items you are currently carrying, press the blue button, whilst standing still in the tunnels. When you have completed your inspection, press the blue button again to return to the game.



ROOMS

This is where the real game play takes place. Upon opening a door Mutt will find himself in a room faced with either a puzzle to solve or some terrifying adversary to overcome.

In each room if you use the D-pad and the red button it will activate a different movement or action. You must work out for yourself what the objective is in each room and how to achieve this. The key word here is experiment.

You may find some rooms impossible. Could it be that Mutt needs some item to help him complete the challenge, or are you just hopeless? If you have an item Mutt will instinctively know when to use it! All you have to do is work out the right key presses.

It may be a good idea to work out what all the moves on the Control Pad are as soon as you enter the room, but some may not work until Mutt has completed a task.

All rooms, except the Goodies and Save rooms, will magically disappear upon their completion.



The Spider Room



GOODIES ROOMS, these are situated near the beginning of each level. When you enter, a selection of goodies on offer will appear, you need to have collected some gold first before you can buy anything. Toggle between them using the D-pad and press the red button when the item you wish to buy is highlighted. When you have finished shopping, toggle onto the 'Door' icon and press the red button to return to the corridor.



SAVE ROOMS Again, there is one situated on each level. If you wish to save the game at this point, move Mutt onto the bed using the D-pad and press the red button to automatically save the game. Press up on the D-pad and Mutt will leave the room. Please note that you can only save one copy of each level because every saved game starts at the beginning of the level saved. See page 13 for more details on loading saved games.



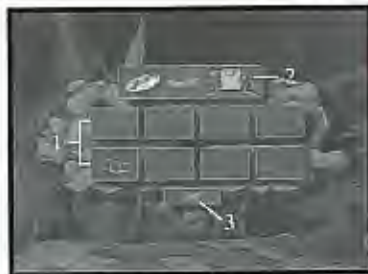
QUIT / PLAY AGAIN / LOAD OPTIONS SCREEN

This screen will provide you with three options, which are explained below. The screen can be accessed in a number of ways. Firstly, if you press the yellow button when you are in the tunnels, you will be taken to this screen. Secondly by pressing the red and blue button at the same time,

The options are:

- 1. Play again** - selecting this will allow you to return to the game from the level you left. Please note, this is **not** a 'Save Game' option, if you have quit, your last game will not be saved here. You can only save games in the **Save Room**.
- 2. Load a saved game** - This will take you to the Load/Save Options screen. (see page 13 for more details.)
- 3. Quit** - Will allow you to quit the game.

Select an option by using the D-pad to toggle between them and then press the red button.



LOAD/SAVE SCREEN

To load a game select the level from its appropriate slot (1) by using D-pad to toggle and the red button to select, the highlighted game will now move to the load box (2), press the red button again and the game will load. The bottom four slots (1) are used by the Amiga CD32, the top four are only used if you have an expanded CD32. You can only load a game from a level you have already started. For example if you have saved a game in the Save Room on level 2 you can only start that game from the beginning of level 2. You cannot start the game from level 3, 4, or 5, unless you've saved a game at that level of course. To Exit at any time, click the X (3) below the slots.



ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Lital Divil, then return it to your retailer, or to Gremlin Interactive Limited at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, Gremlin Interactive Limited Helpline is available between the hours of 9.30am and 5.30pm U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the disks are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disks without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



Présente



LITIL DIVIL

Les heures s'écoulaient lentement dans le sablier de l'éternité, sans attendre personne. Ici, dans le monde des ténèbres, tous les jours se ressemblent. Le temps passe et la monotonie n'est interrompue qu'une fois par an, par la réunion du Grand Conseil dans la Salle des Anciens. Qui, étrange coïncidence, a lieu aujourd'hui...

Tous les habitants du monde des ténèbres assistent à ce rendez-vous sinistre et solennel. En effet, pour une fois qu'il se passe quelque chose! C'est là que nous faisons la connaissance de Mutt. Observez-le bien.

Mutt consacre ses journées au sommeil. Il est presque toujours endormi, ne se réveillant que pour manger et se gratter. En un sens, il est heureux, tant qu'il peut se gratter, dormir et faire les rêves des Divils.

Mutt rôde furtivement dans les ombres. La réunion du Grand Conseil le contrarie, car elle dérange ses petites habitudes. Il a beaucoup de sommeil à rattraper. Alors pourquoi est-il là?

Ce n'est pas un Conseil ordinaire, c'est là que l'on choisit celui qui s'enfoncera dans le monde de la lumière, en traversant le Labyrinthe du Chaos, et ramènera la Légendaire Pizza du Gluton. Chaque année, un Divil est choisi. Chaque année, un Divil part à l'aventure. Mais aucun n'est jamais revenu!


Autrefois, la nomination de l'Élu par le Grand Conseil était imprégnée de rites et de mythes, mais aujourd'hui, il semble plus facile de tirer à la courte paille. Lorsque nous apercevons Mutt, la cérémonie est sur le point de commencer...

Voyez la réunion du Grand Conseil! Le moment fatidique approche et la tension monte dans un silence absolu. Le simple vacillement des flammes ressemble au grondement du tonnerre. Personne ne veut être choisi. À tour de rôle, chaque Divil prend une paille dans le pot.



Une bataille psychologique a traditionnellement lieu, chaque Divil fixant les autres du regard, dans le style des westerns spaghetti. De toute façon, tous doivent choisir. Et voilà Mutt qui s'approche du pot...






Mutt regarde les pailles.
Finalement, sans un bruit, il
plonge la main dans le pot et
prend une paille.

Triomphant, Mutt
tend sa paille...

... la plus minuscule
que l'on puisse
imaginer!

Mutt est abasourdi, tandis qu'autour de lui,
l'ambiance change radicalement. Tout le monde
se déjante. Maintenant, tout le monde peut
faire semblant d'être l'ami de Mutt, tout en se
réjouissant de ne pas être à sa place.



Beaucoup de bourrades et d'encouragements et chacun donne ses préférences pour la
pizza. Le Grand Conseiller donne une petite tape sur la tête de Mutt en lui disant "Petit
homme avec un gros travail devant lui" et les autres Divils poussent le pauvre Mutt vers
l'entrée du Labyrinthe.

Les Divils les plus optimistes continuent à crier "anchois" et "câpres", tandis que les plus
réalistes se disputent pour savoir qui va hériter de son lit. Le Labyrinthe est couvert
d'avertissements du genre "Abandonne tout espoir..." et Mutt se tient, symbole du

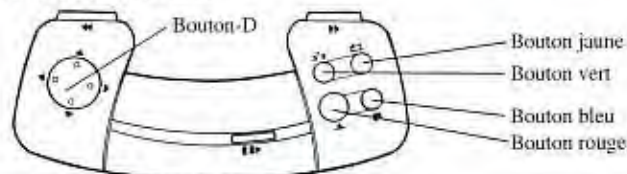
Les autres Divils sont totalement indifférents au sort de notre héros, et avec une dernière
tape dans le dos, Mutt commence un dangereux voyage, qui mettra à rude épreuve son
manque d'expérience.

L'échec est assuré... vous ne croyez pas?

Instructions de chargement et méthode de contrôle

Eteignez votre CD32 (Off). Ouvrez le couvercle et insérez le CD Lilit Divil, le côté imprimé face à vous. Fermez le couvercle et allumez votre CD32 (On). Lilit Divil commencera à se charger. Protégez bien votre CD Lilit Divil de la poussière et manipulez-le avec précautions pour éviter de le rayer.

ATTENTION! NE JOUEZ PAS LA PREMIÈRE PARTIE (TRACK 1) DU CD SUR UN LECTEUR CD AUDIO.



Contrôler Mutt dans les tunnels

Utilisez le bouton-D pour déplacer Mutt vers la gauche/droite et vers l'avant/l'arrière. Utilisez le bouton rouge pour que Mutt saute ou donne un coup de pied; si Mutt rencontre un objet dans les tunnels, il le ramassera automatiquement s'il en est assez proche. Appuyez sur le bouton bleu lorsque vous êtes dans les tunnels et l'écran inventaire apparaîtra. Si vous transportez des objets achetés à la salle des ventes, ils apparaîtront sur cet écran. Appuyez sur le bouton jaune et vous irez à l'écran de sauvegarde/chargement (Voir p. 13 pour de plus amples détails). Si vous laissez Mutt debout immobile dans un tunnel, il s'endormira et commencera à compter des moutons; cela économise son énergie pendant que vous réfléchissez à ce que vous allez faire.

Contrôler Mutt dans les salles

Les déplacements s'effectuent de la même façon que dans les tunnels; cependant, vous découvrirez que dans certaines salles vous devrez utiliser le bouton rouge pour tenir vos adversaires en respect et le bouton bleu pour activer un objet que vous avez acheté à la salle des ventes pour achever votre ennemi.

Alors comme ça, la journée a été dure?



Mutt a été sélectionné pour entrer dans le Labyrinthe du Chaos et partir pour la plus grande aventure de sa vie monotone. Cela ne lui plaît pas du tout. Pourquoi devrait-il aller chercher la pizza?

Comme la plupart d'entre nous, il n'a pas envie de se compliquer la vie. Il mangera de la pizza s'il y en a, il ira même la chercher si quelqu'un y va avec lui, mais il ne faut pas lui demander d'y aller tout seul, parce que ça l'embête et puis de toute façon, ce n'est pas juste!

Le monde aussi est contre lui!

C'est comme si vous garez votre voiture à la même place dans le parking de l'entreprise depuis cinq ans. Vous n'avez pas changé de voiture entre temps et vous appelez le gardien du parking par son prénom, "George", qui vous dit toujours "Bonjour monsieur" quand vous arrivez tous les matins à 8h48 précises. Et puis, un jour, vous oubliez votre passe. George ne vous laisse pas entrer, prétendant que vous pourriez être n'importe qui, et que "c'est contraire au règlement!".

Vous voyez ce que je veux dire?



La Salle du Solitaire

LE BUT DU JEU

Vous devez guider Mutt dans les cinq niveaux du labyrinthe conduisant au monde de la lumière. Traversez des tunnels éprouvants et plus de quarante pièces truffées d'énigmes et de défis. Méfiez-vous de l'Entité, qui surveille chacun de vos mouvements, attendant l'occasion de vous envoyer dans la salle de torture. Surtout, ne quittez pas des yeux votre barre de santé et soyez rapide!

Ah oui, j'allais oublier, Mutt doit aller chercher une pizza. Un peu bizarre, mais pourquoi pas? (À mesure que le jeu progressera, vous vous rendrez compte à quel point ce jeu n'a en fait rien à voir avec une super simulation d'acquisition de fast-food!)

Sur la route du monde de la lumière, vous devrez sauver les âmes perdues des pauvres Divils (qui n'ont jamais réussi à ramener de pizza). Cela vous permettra de passer au niveau suivant.

Vous aurez besoin de trois choses pour vous aider, que vous trouverez... quelque part dans le jeu!

Bonne chance et bon appétit! Pour être franc, cela aurait été beaucoup plus simple de se faire livrer la pizza à domicile.

Le Labyrinthe est constitué de deux zones de jeu principales: les tunnels et les salles.

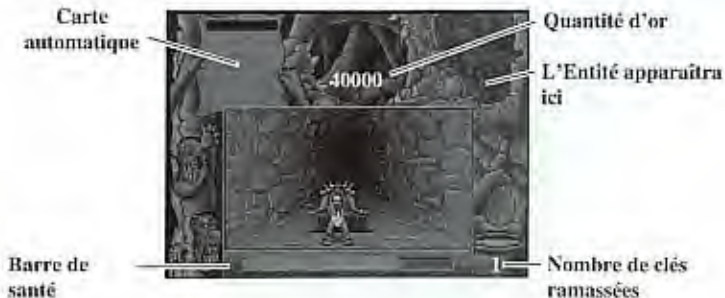
TUNNELS

Il n'est pas difficile de déplacer Mutt dans les tunnels, en utilisant le bouton-D pour avancer, tourner, aller à gauche et à droite et le bouton rouge pour sauter. Dans les tunnels, vous trouverez des objets qui vous aideront, et des fosses et des pièges qui vous embêteront!

Lorsque vous arrivez à une porte, appuyez sur le bouton-D vers la porte puis sur le bouton rouge pour que Mutt l'ouvre d'un coup de pied.

Chaque partie du Labyrinthe que vous avez visitée apparaîtra sur la carte automatique, dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Pour voir l'inventaire de tous les objets que vous portez, appuyez sur le bouton bleu, lorsque vous vous tenez immobile dans un tunnel. Une fois votre inspection terminée, appuyez à nouveau sur le bouton bleu pour retourner au jeu.



SALLES

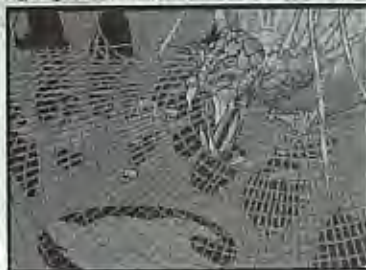
C'est là que vous jouez vraiment. Lorsqu'il ouvre une porte, Mutt se retrouve dans une pièce, où il doit soit résoudre une énigme, soit vaincre un adversaire terrifiant.

Dans chaque pièce, les fonctions du bouton-D et du bouton rouge seront différentes. Vous devez découvrir par vous-même quel est l'objectif de chaque salle, et comment y parvenir. Il n'y a pas de miracle, il faut expérimenter.

Certaines pièces risquent de vous paraître insurmontables. Se pourrait-il que Mutt ait besoin de quelque chose pour l'aider, ou êtes-vous tout simplement nul? Si vous possédez un objet, Mutt saura instinctivement quand l'utiliser! Vous n'avez qu'à découvrir sur quelles touches appuyer.

Il peut s'avérer utile d'essayer toutes les fonctions du contrôleur dès que vous entrez dans une pièce, mais quelques unes ne fonctionnent qu'une fois que Mutt a accompli une certaine action.

Toutes les salles, sauf celles de Vente et de Sauvegarde, disparaîtront comme par magie quand vous en aurez résolu le mystère.



La Salle de l'Araignée



SALLES DE VENTE. Elles sont situées près du début de chaque niveau. Lorsque vous y entrez, une sélection des marchandises en vente apparaît. Vous devez avoir ramassé de l'or pour pouvoir faire des achats. Passez d'une marchandise à l'autre en utilisant le bouton-D, et appuyez sur le bouton rouge lorsque l'article que vous voulez acheter est en surbrillance. Lorsque vous avez fini vos achats, sélectionnez l'icône "Porte" et appuyez sur le bouton rouge pour retourner dans le couloir.



SALLES DE SAUVEGARDE. Là encore, il y en a une à chaque niveau. Si vous souhaitez sauvegarder la partie, mettez Mutt sur le lit en utilisant le bouton-D et appuyez sur le bouton rouge pour sauvegarder la partie. Appuyez vers le haut sur le bouton-D pour que Mutt quitte la pièce. Remarque: vous ne pouvez sauvegarder qu'une copie de chaque niveau car chaque jeu sauvegardé commence au début du niveau sauvegardé. Reportez-vous à la page 27 pour plus de renseignements concernant le chargement des jeux sauvegardés.



ECRAN QUITTER/CONTINUER/ CHARGER

Cet écran vous fournira trois options, qui sont expliquées ci-dessous. Vous pouvez y accéder de plusieurs façons, par exemple en appuyant sur le bouton jaune quand vous êtes dans un tunnel ou en appuyant simultanément sur les boutons rouge et bleu.

Les options sont:

- 1. Continuer** - Sélectionnez cette option pour retourner au jeu, au niveau où vous vous étiez arrêté. Notez bien que ceci **n'est pas** une option de sauvegarde. Si vous avez quitté le jeu, votre partie ne sera pas sauvegardée. Vous ne pouvez sauvegarder que dans la Salle de Sauvegarde.
- 2. Charger une partie sauvegardée** - Cette option fera apparaître l'écran de chargement/sauvegarde (voir page 13 pour de plus amples détails).
- 3. Quitter** - Cette option vous permet de quitter le jeu.

Pour sélectionner une option, utilisez le bouton-D et appuyez sur le bouton rouge,



ECRAN DE CHARGEMENT/ SAUVEGARDE

Pour charger une partie, sélectionnez le niveau de votre choix (1) en utilisant le bouton-D et le bouton rouge pour sélectionner. Le jeu en surbrillance passera alors dans la case de chargement (2). Appuyez à nouveau sur le bouton rouge et le jeu se chargera. Les quatre emplacements du bas (1) servent à l'Amiga CD32; ceux du haut ne servent que si vous avez un CD32 amélioré. Vous ne pouvez

charger un jeu qu'à partir d'un niveau que vous avez déjà commencé. Par exemple, si vous avez sauvegardé une partie dans la Salle de Sauvegarde au niveau 2, vous ne pourrez commencer cette partie qu'au début du niveau 2. Vous ne pouvez pas commencer à partir du niveau 3, 4 ou 5, sauf si vous avez sauvegardé une partie à ce niveau bien sûr. Pour quitter, il suffit de cliquer sur le X (3) qui se trouve sous les emplacements de sauvegarde.



PROBLEMES?

Si vous rencontrez des problèmes au cours du chargement de L'il Divil veuillez renvoyer le jeu à son distributeur, ou à Gremlin Interactive Limited, à l'adresse figurant sur la boîte. Pour toutes vos questions concernant le jeu, n'hésitez pas à contacter le service d'assistance de Gremlin Interactive Limited, entre 09h30 et 17h00 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel, ainsi que les informations contenues dans les disques font l'objet du copyright de Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues dans le disques sans l'accord préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.

ALSO AVAILABLE...



BIGGER...BETTER...FASTER...



WARNING: DO NOT PLAY TRACK 1 OF THIS GAME CD ON ANY AUDIO CD PLAYER.

© 1994 GREMLIN INTERACTIVE SOFTWARE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. TRADEMARKS PENDING. UNAUTHORISED COPYING, LENDING OR RESALE BY ANY MEANS IS STRICTLY PROHIBITED.

GREMLIN INTERACTIVE SOFTWARE LTD · CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND
TEL (0114) 2753423